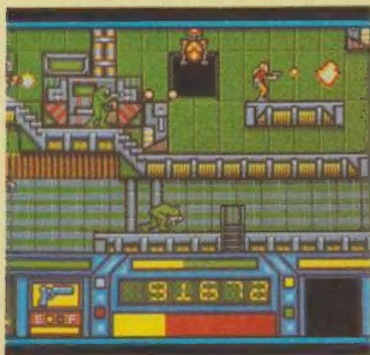
Além dos Spectrum...

Por JOÃO CRUZ

Eis-nos no último domingo do mês e, sempre que nos é possível, e as colaborações dos nossos microjovens leitores permitem, tentamos, neste particular dia, divulgar assuntos e trabalhos relativos a outros microcomputadores, além dos Spectrum, pois nem só destes vive o mundo dos videojogos... Começamos por um grupo de jovens de S. Mamede de Infesta que se dedicam ao PC. Deste grupo, escreveu-nos o João Pedro Silva, enviando-nos um miniprograma que a seu tempo iremos publicar, deixando aqui a sua morada para todos os usuários de PC, para troca de todo o tipo de informações acerca deste computador: Rua Avelino Carneiro, 233 — 4465 S. Mamede de Infesta. Também o Nuno Guilherme Mesquita, da Rua Camilo Castelo Branco, 34 — 3880 Ovar, tem um MSX 64 K e gostaria de saber o código da segunda parte do jogo ARMY MOVES, além de obter um modo de, no jogo JET SET WILLY, poder apanhar apenas entre um e dez objectos. Este leitor gostaria de entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador para se manter actualizado a nível do MSX. Quem estiver interessado já sabe para onde dirigir as suas cartas... Agora, algumas dicas (rotinas) enviadas pelo grupo Microman, da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, e que são as seguintes: para o COMMODORE AMIGA, jogo RAMBO III — teclar RENAGEDE na tabela de recordes e, depois, carregar em 1, 2, ou 3, conforme o nível desejado; para o COMMODORE 64 eis a seguinte rotina de vidas infinitas para o jogo SPY HUNTER: 1 FOR X = 320 TO 347: READ Y: POKE X,Y: C = C+Y: NEXT. 2 IF C = 3099 THEN POKE 157, 128: SYS 320.3 PRINT «DATA ERROR». 4 DATA 32, 104, 225, 169, 83, 141, 243, 3, 169, 1, 141, 244, 3, 76.5 DATA 13, 8, 72, 77, 80, 169, 173, 141, 63, 154, 32, 132, 255, 96. Prosseguimos com algumas dicas do Ivo Manuel Pereira, da Rua de Miguel Bombarda, 535-2.º — 4000 Porto. Diz este leitor: em THE NEWZEALAND STORY para apanhar os ovos flutuantes basta colocarmo-nos debaixo destes e saltar; ao matarmos os nossos inimigos devemos sempre recolher os objectos que eles nos deixam... Este leitor deseja ainda saber como introduzir Pokes no COMMODORE 64. Podem telefonar-lhe para o 698175. E cá aguardamos sempre as vossas preciosas colaborações. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



STRYX

Psygnosis está de volta com um novo produto para os 16-bits... Trata-se de STRYX. Todo o jogo é uma corrida contra o tempo, pois o inevitável aconteceu: a máquina voltou-se contra o homem e nada parece capaz de impedir a exterminação total de toda a raça humana. No entanto, e como era de esperar, entramos nós em cena como a única esperança da humanidade e, para tal, só temos que controlar Stryx, um produto da mais alta tecnologia biológica, metade homem, metade robot. O nosso objectivo é destruir todos os insanos ciborgues e robots que preambulam pelos subterrâneos de uma cidade futurista. STRYX tem bastantes semelhanças com um anterior êxito desta mesma empresa, o OBLITERATOR, mas, desta vez, está bastante mais jogável e adictivo. Experimente!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: PSYCLAPSE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



SPACE ACE

Há muito, muito tempo, numa longínqua galáxia, o jovem e bravo guerreiro Dexter luta numa batalha quase interminável contra as hordas de maléficos seres, do terrível e todo poderoso Borf, que mantém cativa a bela princesa Kimberley. Eis, pois, o argumento desta videoaventura que nos coloca a par das verdadeiras potencialidades de um computador de 16-bits. SPACE ACE é todo ele um autêntico filme de desenhos animados, repleto de gráficos e cenários de regalarem os olhos de qualquer «micromaníaco»! Este jogo é todo ele uma excelente produção visual, onde a acção se passa a um ritmo alucinante, o que nos obriga a jogá-lo uma e outra vez, para prestarmos atenção aos pormenores do jogo. SPACE ACE peca um pouco na jogabilidade, mas não lhe retira o mérito!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: READYSOFT.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: É UM AUTÊNTICO FILME ANIMADO!



DARIUS

O original deste jogo tem nas máquinas nada mais nada menos do que três ecrãs e, no entanto, temos aqui a versão para os computadores de 16-bits. DARIUS é mais um bom «shoot'em'up» no qual, e como não poderia deixar de ser, temos que exterminar tudo o que nos aparece pela frente. Graficamente este jogo é brilhante, conjugando cores e cenários de uma forma harmoniosa e agradável à vista. Como já é habitual neste tipo de programas podemos incrementar o poder de fogo da nossa nave, o que nos ajuda e muito a percorrer os sectores do jogo, destruindo hordas de naves alienígenas à nossa passagem. Enfim, se há algum defeito a atribuir a este DARIUS ele reside na dificuldade em progredirmos no jogo, pois o «túnel» onde jogamos é um pouco restrito!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: THE EDGE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM «SHOOT'EM'UP»!

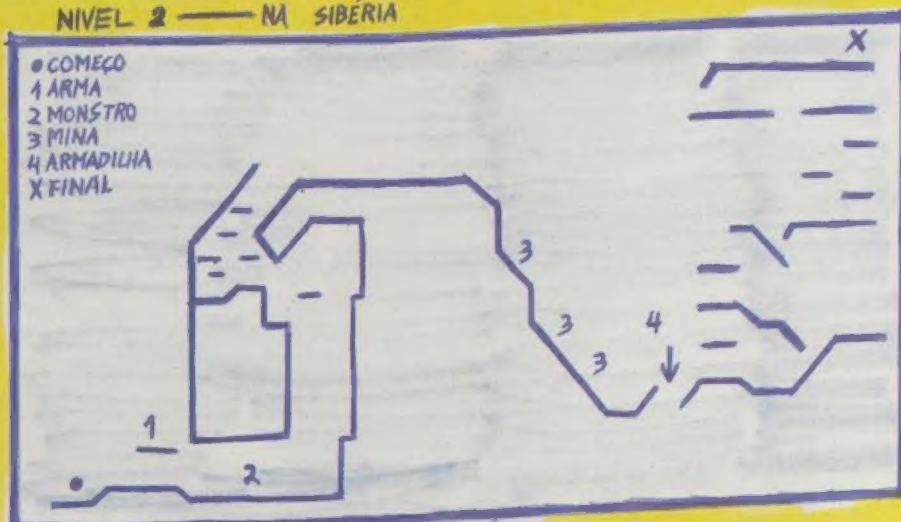
MAPA → STRIDER

Por: CAMILO e ERNESTO MORAIS de ESPINHO

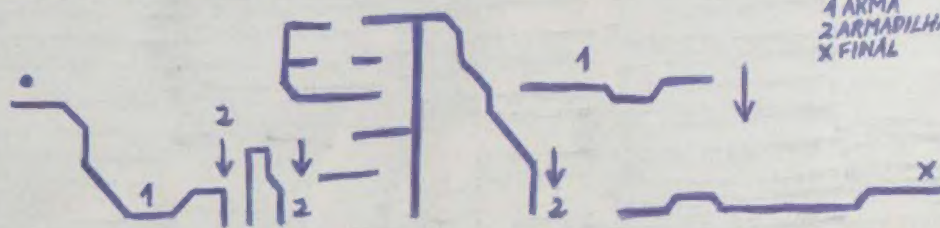
NIVEL 1 — NA PRAÇA VERMELHA



NIVEL 2 — NA SIBÉRIA



NIVEL 3 — NAS TRIBOS PRIMITIVAS



JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O

1 – RAINBOW ISLANDS
2 – OPERATION THUNDERBOLT
3 – TENNIS CUP
4 – ANTAGO
5 – CHASE HQ

A V E N T U R A

1 – PERSONAL NIGHTMARE
2 – NORTH & SOUTH
3 – FUTURE WARS
4 – HOUND OF SHADOW
5 – CHAOS STRIKES BACK

L E I T O R E S

1 – RAINBOW ISLANDS
2 – BLACK TIGER
3 – FIGHTER BOMBER
4 – BEACH VOLLEY
5 – NINJA WARRIORS

JUÍZES NACIONAIS



Nuno Ricardo Mourão Ribeiro
Rua Dr. Tomás de Figueiredo
4970 ARCOS DE VALDEVEZ

INDIANA JONES

Steven Spielberg está de volta com um novo filme: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Após muitos meses de trabalho, a empresa US GOLD lança no mercado a versão do filme para os microcomputadores. Se já conhecem os anteriores títulos da mesma série, então estão por dentro do argumento deste INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Não há nada de novo a acrescentar nesse aspecto, excepto alguns novos pormenores técnicos. Gráficos razoáveis e uma boa apresentação fazem deste INDIANA JONES um bom jogo!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA SEQUÊNCIA!



Vítor Cardoso
Rua da Boa Fé, 20-2.°
Esquerdo
4435 RIO TINTO

THE MUNCHER

Segundo o critério dos cientistas, os dinossauros desapareceram há milhares de anos deixando como vestígios os seus enormes esqueletos que se converteram em peças indispensáveis em todos os museus de ciências naturais. Em THE MUNCHER somos um dinossauro, embora, quando jogarem este jogo, vos possa parecer mais uma lagartixa! Neste jogo, o nosso e violento objectivo é destruir prédios, helicópteros, carros, homens... A ideia não é má, mas não nos podemos esquecer dos clássicos RAMPAGE e RAMPARTS!

APRESENTAÇÃO: 17.
GRÁFICOS: 18.
SOM 128 K: 17.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM «MONSTRO» DE JOGO!